

SUSSURROS CONGELADOS

James Jacobs





Sussurros Congelados

Aventura para personagens de nível 3

Autor: James Jacobs

Publicação original: Frozen Whispers (29/05/2004)

<https://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/oa/20040529a>

Tradução: Bráulio Guedes

Diagramação: Ninja Egg

Adaptação: Ninja Egg

Arte da capa: Goor (<http://goor.deviantart.com/>)

Nossa página: <https://www.facebook.com/ninjaegg RPG>



Ninja Egg é um grupo de jogadores e fãs de RPG que resolveu se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Índice

Introdução.....	4
Antecedentes.....	4
A. Floresta do Caminho dos Troncos.....	7
A1. Um Encontro Perturbador.....	8
A2. Pelo Canto do Olho.....	9
B. Alojamento da Rocha Azul.....	9
B1. Dentro do Alojamento.....	10
B2. O Wendigo Ataca.....	12
Conclusão da aventura.....	12
Novas aventuras.....	13
Sobre o autor.....	13
Apêndice.....	14
Mapas.....	16

Sussurros Congelados



Sussurros Congelados é uma pequena aventura de Old Dragon para quatro personagens de 3º nível. O cenário em sua maior parte se passa perto de um remoto alojamento de caçadores dentro de uma floresta enevoadada. O cenário pode ser utilizado em qualquer área fria que tenha um caminho afastado em uma floresta do seu mundo de campanha – uma área com muitas árvores pequenas perto do círculo ártico; um espaço cortado de taiga perto de uma área onde as árvores param de crescer, ao lado de uma encosta alta; ou até mesmo em uma floresta temperada que está passando por um inverno muito forte e não natural. Como sempre, sinta-se à vontade para adaptar o material apresentado aqui como quiser para que ele se encaixe em sua campanha.

Antecedentes

Apesar do frio pungente que reina aqui nove meses ao ano, a Floresta do Caminho dos Troncos foi por muito tempo uma fonte de prosperidade para os povos civilizados que vivem próximos a ela. Muitos armadilheiros e caçadores passam a melhor parte do ano dentro das suas bordas, armazenando peles e carne para comercializar nas cidades fronteiriças ao sul, onde eles passam os invernos. Muitos deles acreditam que

o valor das mercadorias paga os riscos que correm na Floresta do Caminho dos Troncos.

Entretanto, recentemente, um pequeno grupo de caçadores conduzidos por um ranger humano denominado Aaron Korigard despertou uma ameaça terrível na floresta. Tomando como base uma antiga e remota moradia de caçadores conhecida como Alojamento da Rocha Azul, os homens de Aaron caçaram os animais da floresta com seus corações e mentes movidos pela crueldade e não pela necessidade de se alimentar. Eles focaram seu ódio especialmente na população local de leões do Caminho dos Troncos. Os leões do Caminho dos Troncos são bem pequenos (mais parecidos com leopardos), mas eles são conhecidos por serem ágeis e cuidadosos. Entretanto, os caçadores tiveram a vantagem da inteligência e suas ferramentas, e logo tinham assassinado toda a matilha, exceto por seu líder. Na medida em que o inverno piorava e a caça tornava-se cada vez mais escassa, o último leão sobrevivente da chacina começou a morrer de fome.

Neste ponto, as forças obscuras da natureza tomaram uma decisão. Quando os destruidores da matilha se instalaram no seu alojamento para esperar o fim de uma nevasca súbita, o grande gato transformou-se em um wendigo — um terrível espírito faérico, nascido

da inanição e do frio. O leão wendigo só levou três dias para acoessar e matar a maior parte dos caçadores, mas o próprio Aaron escapou da morte. O astuto ranger percebeu que ele estava em seu encaço e tentou fugir de volta à civilização, mesmo tendo sido horriavelmente ferido pelo leão wendigo e tendo perdido a maior parte das suas provisões. Ele não conseguiu ir muito longe antes de ser subjugado pela fadiga e se tornar também um wendigo.

Os dois inimigos no passado — o leão e o humano — esqueceram-se totalmente de suas vidas anteriores. Completamente consumidos pelas forças sobrenaturais da fome eterna e do ódio congelado, eles ficam à espreita separadamente na Floresta do Caminho dos Troncos, procurando seres vivos para matar.

Nas semanas seguintes antes da aventura, um novo grupo de caçadores foi para o Alojamento da Rocha Azul. Keller, um ladino procurado em outra cidade por roubar um anel que pertence a um nobre, juntou-se a este novo grupo de caça para evitar a captura. Desde sua chegada, Aaron atacou e feriu alguns membros do grupo, inclusive Keller, que depois matou seus companheiros que estavam no alojamento com ele. Se ele não for curado ou morto logo, ele também se tornará um wendigo e se juntará a Aaron em sua caçada sem fim.

Sinopse da aventura

O wendigo que uma vez foi Aaron fica à espreita dos PJs enquanto eles caminham pela floresta em direção ao Alojamento da Rocha Azul. Quando eles

chegam, encontram o lugar como um verdadeiro mausoléu. A investigação inicial indica que os últimos caçadores que ficaram no local sucumbiram à pressão do confinamento e mataram uns aos outros. Contudo, logo fica claro que a criatura responsável pelas suas mortes ainda está muito viva. O clímax da aventura ocorre quando os PJs devem defender-se contra os ataques do perigoso wendigo.

Ganchos da Aventura

Como Mestre, você deve decidir a melhor forma para introduzir os PJs na aventura. Contudo, este cenário é bem mais aproveitado se os personagens não tiverem consciência do fato de que terríveis espíritos malignos estão assombrando a Floresta do Caminho dos Troncos. Assim, as suas motivações para viajar pela floresta devem se originar de alguma outra necessidade de chegar até o Alojamento da Rocha Azul. Você pode usar os seguintes ganchos para incentivar os jogadores, modificando-os como necessário para ajustá-los à sua campanha ou aos Personagens dos Jogadores.

- De passagem por uma cidade fronteira perto da borda da Floresta do Caminho dos Troncos, os PJs descobrem que os comerciantes pagam bem pelo couro dos esquivos leões do Caminho dos Troncos — até 50 PO por cada. Perguntando pela cidade, os personagens rapidamente descobrem que um grupo de caçadores com o mesmo objetivo partiu recentemente para o Alojamento da Rocha Azul, um abrigo localizado

perto da tradicional área de caça aos leões. Os habitantes da cidade asseguraram que se eles desejam tentar a sorte na caça aos leões, Rocha Azul é o lugar certo.

- Se a índole dos personagens tender mais para o lado da natureza, eles ouvem sobre os preços que as peles de leão do Caminho dos Troncos estão cotadas atualmente. Se algum dos personagens for da região saberá que os leões do Caminho dos Troncos são criaturas em perigo, e este fato pode estimular os PJs a encontrar o Alojamento da Rocha Azul e convencer a quem estiver lá a cessar a caça.

- Um dos caçadores no Alojamento da Rocha Azul não é realmente caçador; seu nome é Keller, um ladino que se juntou a outros caçadores depois de roubar o anel mágico de um nobre local. Esperando evitar as autoridades, Keller decidiu esconder-se durante o inverno em Rocha Azul, fazendo-se passar por um caçador. O nobre contratou os PJs para capturar o ladrão e recuperar o anel roubado. Keller não pensou em disfarçar-se, então seguir sua pista desde sua fuga à cidade fronteira é algo relativamente fácil. Quando os personagens chegam, o proprietário do posto comercial local reconhece a descrição que eles fornecem e informa que o homem que eles buscam partiu há algumas semanas com um grupo de caçadores para o Alojamento da Rocha Azul.

- O Alojamento da Rocha Azul foi construído há muitos anos, mas o seu proprietário morreu não muito depois do fim das obras e não deixou nenhum herdeiro. Desde então, o alojamento serve como um lugar onde os caçadores ficam na floresta sem gastar nada. Um homem que declara ser o herdeiro do alojamento contratou os PJs para ir até lá e determinar se vale à pena reclamar a posse, ou se ele deve vender o lugar a um preço bem baixo. Alternativamente, um dos PJs pode herdar o Alojamento da Rocha Azul, ou um deles encontrou a escritura do alojamento em um tesouro de uma aventura anterior.

- Os PJs ficam perdidos na Floresta do Caminho dos Troncos em seu caminho para outro lugar. Durante uma nevasca, eles acidentalmente chegam ao Alojamento da Rocha Azul.

Começando a aventura

Sussurros Congelados é uma aventura baseada em eventos que ocorre na Floresta do Caminho dos Troncos e no Alojamento da Rocha Azul. Os encontros indicados para cada um desses locais ocorrem na ordem dada.

Os PJs podem passar algum tempo coletando informações em uma ou várias das cidades fronteiriças na área, se desejarem. Todos sabem onde fica o Alojamento da Rocha Azul e para o que ele é usado, mas ninguém sabe sobre os wendigos na floresta. A aventura começa quando os personagens chegam à área arborizada perto do alojamento.

A. A Floresta do Caminho dos Troncos

O Alojamento da Rocha Azul fica bem fundo na Floresta do Caminho dos Troncos. Não há nenhum mapa regional desta área justamente para que você possa adaptar mais facilmente a área desta aventura à sua campanha.

O Alojamento da Rocha Azul fica a aproximadamente 105 km da borda sul da floresta. O terreno interposto é cheio de colinas e coberto por uma floresta densa. Embora nenhum caminho aparente penetre a Caminho dos Troncos, as trilhas de vários caçadores cruzam a sua extensão, não sendo possível adentrar nela de outra forma. A neve que caiu recentemente camufla estas trilhas em alguns lugares, mas todas elas conduzem através da floresta a muitos alojamentos construídos dentro dela.

Esta aventura ocorre perto do fim do inverno, quando a temperatura na floresta é em média de -1° durante o dia e cai para aproximadamente -12° à noite. Não nevou aqui durante a última semana, mas a neve ainda está presa às árvores e ao solo. Um personagem desprotegido nessas condições deve fazer uma JP-CON a cada hora (com dificuldade aumentada em 1 para cada teste anterior) ou receber 1d6 pontos de dano por contusão.

A maioria dos caçadores na área escolhe atravessar a floresta a pé. Embora os cavalos possam acelerar a viagem ao longo dos caminhos, a maior parte deles rapidamente sucumbe ao frio.

A trilha que leva ao Alojamento da Rocha Azul é bem simples de seguir; os PJs

tem apenas 10% de chance de se perderem. Enquanto eles estiverem na trilha, o movimento dos personagens cai para três quartos do valor normal. Um grupo que se move a uma velocidade de 9 m pode cobrir assim aproximadamente 27 km depois de 8 horas de caminhada, conseguindo chegar ao Alojamento da Rocha Azul algumas horas antes do pôr-do-sol em seu quarto dia na floresta. Os abrigos naturais, que podem alojar até quatro criaturas Médias, estão localizados aproximadamente a cada 27 km ao longo da trilha, portanto os personagens que se movem em uma velocidade de 9 m devem ser capazes de dormir em um abrigo a cada noite enquanto eles mantiverem este ritmo de caminhada. Os grupos mais lentos devem forçar a marcha um pouco para conseguir abrigo ou construir o seu próprio.

Fora da trilha, as coisas rapidamente ficam piores. O terreno cheio de colinas, árvores e congelado reduz o movimento à metade do normal, os personagens tem 40% de chance de achar a trilha correta.

O inverno especialmente cruel e as depredações dos caçadores locais reduziram dramaticamente a quantidade da caça local. A água é bem abundante na forma de neve e numerosas correntes parcialmente congeladas, mas comida é difícil de se conseguir. Um personagem que deseja caçar e forragear comida pode encontrar comida e água para si próprio (chance de 80%), se tentar achar comida e água suficiente para duas pessoas a chance cai para 50%.

Encontros aleatórios

Por causa da falta de vida animal, a floresta está estranhamente tranqüila e sem monstros. Nenhum encontro casual ocorre enquanto os PJs permanecerem na trilha. Se eles insistirem em explorar a área fora dela, a possibilidade de um encontro é só de 4 % por hora. Os encontros aleatórios são com carcajus, lobos ou possivelmente outros caçadores (normalmente especialistas humanos de 1°- 3° nível), à escolha do Mestre. Só 5% destes encontros devem ser com leões do Caminho dos Troncos (ver o encontro A1 para as estatísticas de jogo). A um dia de viagem do Alojamento da Rocha Azul, não haverá nenhum encontro aleatório.

A1. Um Encontro Perturbador

Este encontro ocorre cedo, no último dia da viagem para o alojamento.

A paisagem preta e branca da floresta invernal é quebrada por um jorro de cores vindo de uma passagem à esquerda. Neste local jaz o corpo de um homem sentado reto e encostado em uma árvore. Em volta dele, a neve está manchada de um vermelho vívido.

É o corpo de Kyle Tanner, um dos caçadores do Alojamento da Rocha Azul. Um teste bem sucedido de Sabedoria revelará que ele morreu devido a perda de sangue de uma terrível ferida causada por uma mordida em seu ombro. A ferida foi enfaixada, mas parece que o homem rasgou a atadura e re-

abriu a ferida com a sua própria mão machucada pelo frio. Uma breve inspeção do corpo revela que sangue sai de ambos os ouvidos, e que ambos os tímpanos foram rompidos com um objeto pontiagudo.

Kyle conseguiu escapar do Alojamento da Rocha Azul há três dias, depois que ele foi atacado e mordido pelo ladino Keller, que tinha sido consumido pela insanidade e está bem próximo de se tornar um wendigo. Tanner chegou até aqui antes que os sussurros enlouquecedores dos dois wendigos na floresta o levassem à insanidade. Para evitar os sons que o enfureciam, ele perfurou os seus próprios tímpanos com o seu punhal. Ao descobrir que algo ainda o espreitava, ele se matou reabrindo sua ferida de mordida, para não se transformar em um wendigo.

Criatura: Um solitário leão do Caminho dos Troncos espreita a área. Embora a pobre criatura esteja morrendo de fome, ela ainda não comeu os restos de Kyle porque pode sentir a mácula não-natural do wendigo no corpo dele. Se o leão ouvir a aproximação dos PJs, ele rapidamente se esconderá em um lugar próximo e irá se preparar para dar o bote.

ML Leão do Caminho dos Troncos (1)

Táticas: O leão ataca os PJs de onde ele está se escondendo, assim que passarem por ele. Se ele ficar com 10 PVs ou menos, ele foge. Se ele fugir, ele conduzirá os PJs na direção do corpo de Kyle, se eles já não o encontraram.

Tesouro: A adaga obra-prima de Kyle permanece ao seu lado, e seu equipamento para clima frio pode ser usado por um humanoíde Médio.

A2. Pelo Canto do Olho

A passagem dos personagens pela floresta eventualmente atrairá a atenção de um dos seus moradores sobrenaturais.

Criatura: À medida que os PJs continuam a se aproximar do Alojamento da Rocha Azul, eles atraem a atenção de Aaron, o wendigo que agora habita a região.

Aaron Korigard

Táticas: Pela metade do dia, quando os PJs ainda estão a aproximadamente 3 horas de distância do alojamento, Aaron seleciona um PJ para espreitar — preferivelmente aquele que está verificando o caminho adiante ou que ficou para trás separado do grupo principal. Aaron usa sua habilidade de caminhar no vento para atacar o personagem, e a pele branca como a neve faz o wendigo parecer em 80% das vezes com uma névoa.

Graças ao poder Canto do Olho de Aaron, o PJ escolhido logo percebe que algo o está espreitando. O alvo recebe uma penalidade de -2 em todos os testes baseados em Sabedoria, pois ele se torna cada vez mais nervoso e paranóico por causa dos vislumbres que tem de seu perseguidor pelo canto de seus olhos.

Além do mais, Aaron usa em sua vítima

o ataque especial Sussurro Enlouquecedor. O PJ alvo deve ser bem sucedido em uma JP-SAB ou receber 1d4 pontos de dano temporário em Sabedoria pelos pesadelos sussurrados para ele (e somente ele) que vem sob os sons do vento suave que sopra e da neve que cai dos ramos das árvores.

Desenvolvimento: Se os personagens tentarem virar o jogo contra o wendigo e persegui-lo, Aaron usará sua habilidade de caminhar no vento para evitá-los, então retornando para atormentá-los novamente depois. Se eles, de alguma forma, o acuarem, vá para o encontro B2.

B. Alojamento da Rocha Azul

Leia ou parafraseie o seguinte texto em voz alta quando os PJs chegarem ao Alojamento da Rocha Azul.

O Alojamento da Rocha Azul fica sobre um promontório íngreme a 12 m de altura da floresta. A pedra exposta deste rochedo íngreme tem uma coloração azul distintiva. A neve na clareira que rodeia o alojamento parece fresca e não tem marcas de pegadas, exceto por um único par que conduz da porta da frente da construção descendo pelo caminho até a floresta. Respingos de sangue congelado marcam o caminho, como se a criatura sangrasse enquanto corria. Apesar do frio no ar, a porta dianteira do alojamento está aberta, e nenhuma fumaça sai da chaminé no telhado.

As pegadas são de Kyle. Se alguém as seguir com sucesso (chance de 80%), as pistas levam ao seu corpo (ver encontro A1, acima).

Há vários dias atrás, o Alojamento da Rocha Azul foi habitado por sete caçadores humanos, mas a chegada do wendigo que certa vez foi Aaron, na véspera da última nevasca da estação, pôs fim a estes planos. Aaron atraiu alguns caçadores para fora na neve e os atacou, deixando-os depois voltar ao alojamento. No decorrer da noite, ele atormentou os homens com a sua habilidade Sussurros Enlouquecedores. Na manhã seguinte, três dos caçadores que não estavam feridos seguiram para a civilização a fim conseguir ajuda, deixando os dois feridos aos cuidados dos seus dois companheiros que ainda estavam inteiros. Durante os dias seguintes, o wendigo caçou e matou os três que tinham saído à procura de ajuda, trouxe seus corpos e os abandonou nas árvores abaixo do alojamento. Neste meio tempo, o homem que estava mais ferido no alojamento (o ladino Keller) sucumbiu à loucura e atacou os demais. Ele matou dois dos caçadores, mas o terceiro (Kyle Tanner, o outro homem ferido) fugiu para a floresta. Aaron ficou à espreita de Kyle até que ele tirasse a própria vida, logo voltou para espreitar a área do Alojamento da Rocha Azul e esperar a transformação de Keller em um wendigo.

Alguém que desça pela lateral do rochedo íngreme (Teste de Destreza) para procurar a floresta abaixo do alojamento, irá encontrar os corpos.

B1. Dentro do Alojamento

Leia ou parafraseie o seguinte texto quando os personagens entrarem no alojamento.

O interior do alojamento é uma grande sala única e aberta que já viu dias melhores. As mesas numerosas e as cadeiras foram desmontadas, e a madeira serrada destes objetos foi pregada por cima das janelas para mantê-las trancadas. Uma pilha de pedregulhos perto da porta aberta indica que montaram uma barricada nela também, mas as placas foram arrancadas posteriormente. Várias camas baixas encostadas na parede distante estão em completa desordem. As camas, algumas mesas arruinadas, e até as paredes carregam marcas de queimadura e várias manchas de sangue. Uma grande lareira domina o centro da sala, mas sem nenhum fogo em seu interior, embora as paredes tenham numerosas marcas de queimadura. Dois arcos longos compostos, um machadinho molhado de sangue, e quase duas dúzias de flechas estão espalhados pela sala. Na parede à frente da entrada principal há uma única porta.

Os caçadores inicialmente colocaram tábuas nas janelas e portas para impedir a entrada do wendigo, mas este plano se voltou contra eles quando Keller finalmente perdeu sua sanidade mental e os atacou. Kyle conseguiu arrancar as tábuas da porta e fugir, mas os outros não tiveram tanta sorte. Keller comeu

parte de ambos os corpos, depois os escondeu embaixo das peles nas camas para comer mais tarde.

A porta na parede oposta leva a uma pequena despensa cheia de lenha, alguns barris de água congelada, e um pouco de comida seca. Um montículo de peles de leão do Caminho dos Troncos domina o centro da sala, a maior parte delas foi deixada aqui pelo grupo de Aaron. Keller está escondido nesta câmara quando os PJs se aproximam.

MC Keller

Criatura: Keller o ladino observa da despensa, olhando pelas janelas procurando por sinais do wendigo (ou algo mais, no que diz respeito ao assunto) e se alimentando da comida que estava armazenada. Se ele vir ou ouvir a aproximação de alguém, ele se esconderá perto da porta e irá preparar uma ação para atacar qualquer um que entre na despensa.

Keller está muito estranho, seus olhos são pura selvageria e espuma desce por sua boca. A sua roupa está endurecida com sangue congelado, e a sua pele está coberta por numerosas chagas e feridas. Ambos os seus pés parecem estar horrivelmente enregelados, mas de fato esta condição é uma manifestação da sua transformação iminente em um wendigo e não afeta a sua movimentação.

Táticas: Keller está muito descontrolado, embora ele ainda não tenha concluído a sua transformação em um wendigo, isto não tarda para acontecer. Ele ataca com a sua mordida, um ataque

desarmado normal que provoca ataque de oportunidade. Ele luta até morte, perseguindo os seus inimigos até a borda da clareira se necessário.

Desenvolvimento: Se os PJs procurarem irão achar os corpos escondidos na sala principal. Ambos são pouco mais do que esqueletos vermelhos congelados, desde que Keller comeu tudo o que ele podia em uma tentativa de acabar com a fome sobrenatural que crescia dentro dele. Um teste bem sucedido de Sabedoria indicará que, independentemente do que seja que comeu os corpos, tinha dentes semelhantes aos dos humanos.

Tesouro: Ambos os arcos no chão são arcos longos compostos obra-prima (+3 no bônus de Força e Ordeiro), e a machadinha também é obra-prima. Dezenove flechas obra-prima estão espalhadas pela sala também. Se os PJs examinarem a lareira, encontrarão uma rocha solta na cornija da lareira. Atrás dela há um pequeno espaço oco que contém duas poções de curar ferimentos leves e três poções de resistência a elementos.

A despensa contém onze peles de leão do Caminho dos Troncos, cada uma vale 50 PO. Vender essas peles, contudo, pode gerar a ira de druidas locais ou outros naturalistas.

Distribuição de Experiência: Como Keller está ferido e insano, conceda só 50 % dos pontos de experiência normais se os personagens o derrotarem.

B2. O Wendigo Ataca

Aaron continuará a espreitar os PJs, enquanto eles permanecerem na área, tentando reduzir o valor da Sabedoria de sua vítima escolhida o máximo possível. Quando a vítima ficar sozinha, o wendigo atacará.

Aaron é uma criatura perigosa que pode ser devastadora contra um grupo despreparado de personagens de 3° nível. Antes de iniciar os ataques, tenha certeza de que os PJs têm pistas suficientes sobre a presença e capacidades do wendigo. Muitos dos encontros nesta aventura fornecem informações sutis da criatura, mas a maior arma que os PJs podem usar contra ele é o fogo. Os caçadores no alojamento compreenderam a sua fraqueza, mas as únicas pistas da sua descoberta são as paredes chamuscadas dentro do alojamento e as cicatrizes de queimadura no rosto de Aaron.

Você pode deixar dicas adicionais para os PJs se eles ainda não tiverem descoberto com o que estão lidando. Antes dos ataques do wendigo, permita a um personagem que estude as pistas e desconfie que seu inimigo pode ser um wendigo. Com um teste de Sabedoria o PJ pode se lembrar que Wendigos são fracos contra fogo.

Criatura: O wendigo era uma vez Aaron Korigard, um caçador humano amargo e detestável. Agora ele aparece como uma caricatura viva, feroz, de olhar selvagem, e sobrenatural do seu antigo eu. Os seus olhos brilham com uma luz azul fria e vil, e a sua boca está cheia de dentes pontiagudos, entrelaçados

semelhantes aos de um tubarão. A sua característica mais perturbadora, entretanto, são as suas pernas, que agora terminam em cotos carbonizados e ensangüentados. Uma queimadura parcialmente curada e cheia de apostemas pode ser vista no lado esquerdo de seu rosto.

ME Aaron Korigard

Táticas: Se os PJs tentarem deixar o alojamento e voltar à civilização, o wendigo acelera seus planos e ataca-os uma hora depois que eles entrarem na floresta. Aaron quer espalhar sua terrível maldição, portanto ele se dá ao trabalho de não matar aqueles que ele infeccionou com sucesso com a sua doença. Ele só retrocede se ameaçado com o fogo. Como Aaron se regenera, são grandes as possibilidades de que os PJs o matem e deixem o seu corpo sem queimá-lo, desta forma ele logo se regenera e ataca novamente.

Conclusão da Aventura

A aventura termina logo que os PJs realizem suas metas específicas que são viajar para o Alojamento da Rocha Azul e fugir para a civilização (matando ou não o wendigo).

Novas Aventuras

Se Aaron sobreviver, ele continuará a ameaçar as redondezas da floresta e conseqüentemente começará a alimentar-se dos que vivem nas cidades fronteiriças. Mesmo que ele seja morto, o leão do Caminho dos Troncos que se tornou um wendigo ainda espreita a floresta, e se Keller viver tempo suficiente, ele se transforma em um wendigo também. Caçar e matar o resto dos wendigos antes que a sua doença se espalhe pode ser a base de várias aventuras nesta região.

Finalmente, é bastante possível que um dos PJs tenha sido infectado com a doença também. Nenhuma das cidades fronteiriças perto da borda da floresta tem um clérigo capaz de conjurar curar doença, mas os personagens podem descobrir várias opções se perguntarem por lá. Um paladino local, clérigo, druida ou ranger que pode conjurar curar doença vive na área, mas está desaparecido há vários dias depois que saiu para investigar o desaparecimento de vários caçadores locais nas florestas próximas.

Sobre o autor

James Jacobs trabalha na Paizo Publishing como o editor associado da revista DUNGEON. Ele escreveu várias aventuras e artigos para ambas DUNGEON e DRAGON e contribuiu para várias publicações da Wizards of the Coast, inclusive o Monster Manual II (Livro dos Monstros II), Races of Faerûn (Raças de Faerûn), Fiend Folio e um livro vindouro no qual o horrível wendigo faminto se sentiria em casa. Ele também escreve a coluna mensal "Far Corners of the World" para o website da Wizards of the Coast.

Quando ele não está ralando para terminar projetos independentes, James passa o seu tempo assistindo DVDs, jogando em uma de sete (que logo serão oito) campanhas de d20, e procurando o Pé Grande.

Apêndice: Estatísticas

Abaixo as estatísticas das criaturas que os PJs podem encontrar nesta aventura. *Alertamos que as fichas dos monstros que já constam no Manual Básico e no Bestiário do Old Dragon possuem apenas as estatísticas normais, sem descrição de poderes.*

Leão do Caminho dos Troncos [Médio e Neutro]

FOR 16, DES 18, CON 12, INT 8, SAB 8, CAR 6
CA 16, JP 14, DV 4+4 (28-40), MV 20 | E 12, M 8, XP 280
ATQ: 1 mordida +5 (2d4+6), 2 garras +4 (1d4+2)

Keller [Médio e Neutro]

FOR 14, DES 15, CON 12, INT 10, SAB 11, CAR 12
CA 13, JP 12, PV 6 (originalmente 13), MV 9, M 12, XP 100
ATQ: 1 adaga obra prima+5 (1d4+2)

Evasão: Se exposto a qualquer efeito que normalmente permita uma JP-DES para receber metade do dano, Keller não recebe nenhum dano caso tenha sucesso na JP.

Equipamento: Armadura acolchoada, adaga obra-prima, anel de proteção +1 (caótico).

Aaron Korigard [Médio e Neutro]

FOR 18, DES 20, CON 19, INT 12, SAB 10, CAR 14
CA 21, JP 13, PV 22, MV 20, M 12, XP 700
ATQ: 1 mordida +7 (1d6+6)

Imunidade: Frio

Vulnerabilidade: Fogo (recebe 25% a mais de dano de fogo)

Doença: Uma criatura que for ferida pela mordida de Aaron deve ter sucesso em uma JP-CON ou será infectada com a sua fome. O período de incubação é 1d4 dias, e a doença causa 1d4 pontos de dano temporário de Sabedoria. Cada dia que a vítima sofrer dano de Sabedoria da doença, ela deve ter sucesso em uma JP-SAB ou será tomada por uma fome insaciável pela carne da sua própria espécie. Uma vítima que cometa este ato de canibalismo não conserva nenhuma memória dele. Uma vítima que tenha sua Sabedoria reduzida a 0 imediatamente se transforma em um wendigo.

Sussurros Enlouquecedores: Aaron pode usar a sua habilidade de sussurros enlouquecedores uma vez por dia em qualquer alvo a até 36 m. Esta vítima — o único que pode ouvir os sussurros — deve ter sucesso em uma JP-SAB ou receber 1d4 pontos do dano temporário de Sabedoria.

Mordida Voraz: A mordida de Aaron gera uma ameaça de sucesso decisivo em

uma jogada de 18–20 e causa o triplo de dano em um sucesso decisivo confirmado. Uma ferida resultante do sucesso decisivo de um ataque de mordida causa 3 pontos de dano por sangramento a cada rodada posterior; múltiplos ferimentos resultam em uma hemorragia cumulativa. A hemorragia só pode ser parada por cuidados médicos ou mágicas de cura.

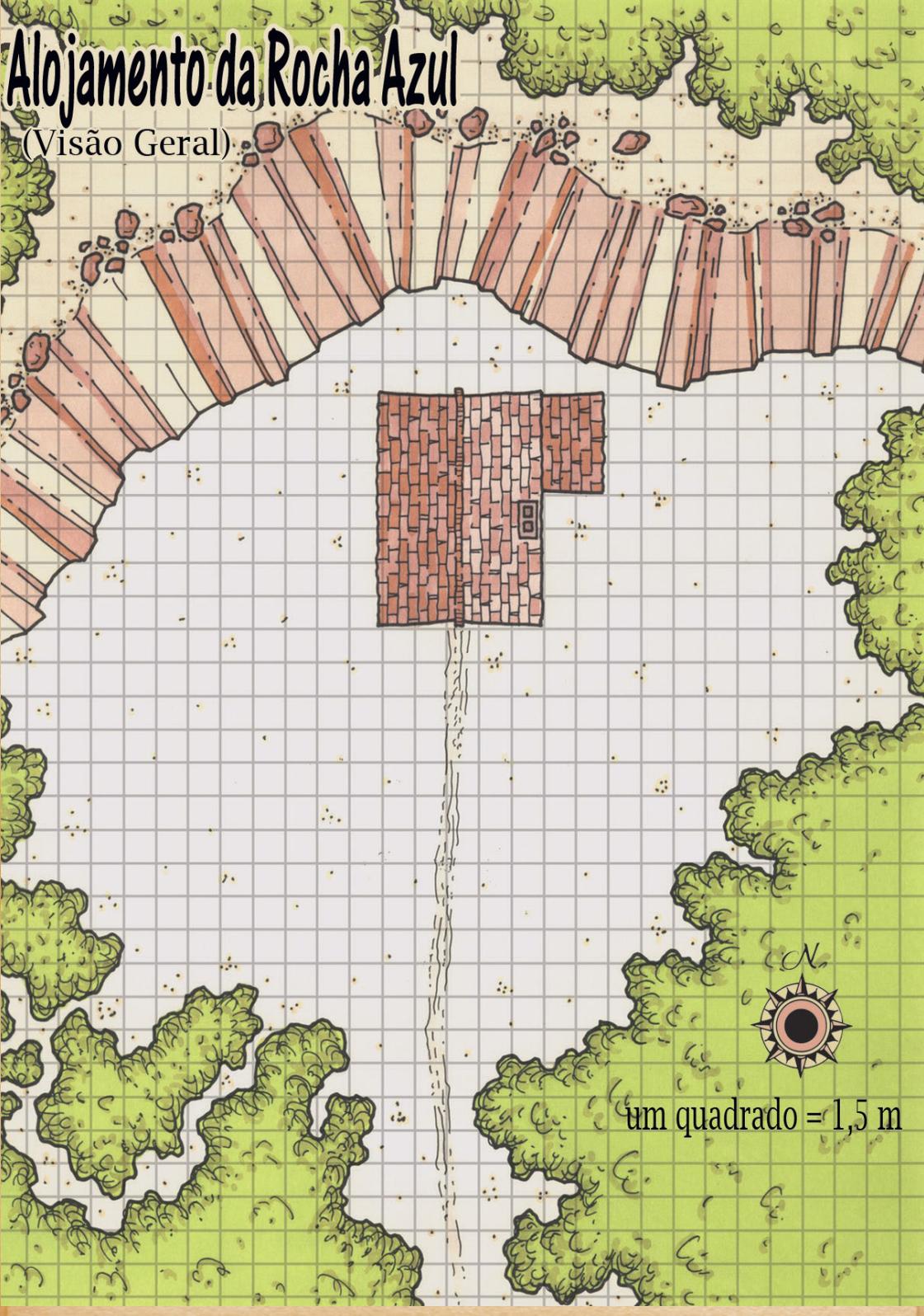
Canto do Olho: Quando Aaron espreita uma vítima enquanto caminha no vento, ele sempre parece espreitar como se a sua vítima apenas o visse pelo canto do olho. Esta vítima recebe uma penalidade de -2 em todos os testes de habilidade baseados em Sabedoria enquanto Aaron o espreitar.

Passeio de Vento: Aaron pode caminhar no vento à vontade, mudando da forma física para a forma incorpórea ou vice-versa com uma ação de movimento.

Equipamento: armadura de couro +1 (caótico), amuleto de armadura natural +1 (caótico).

Alojamento da Rocha Azul

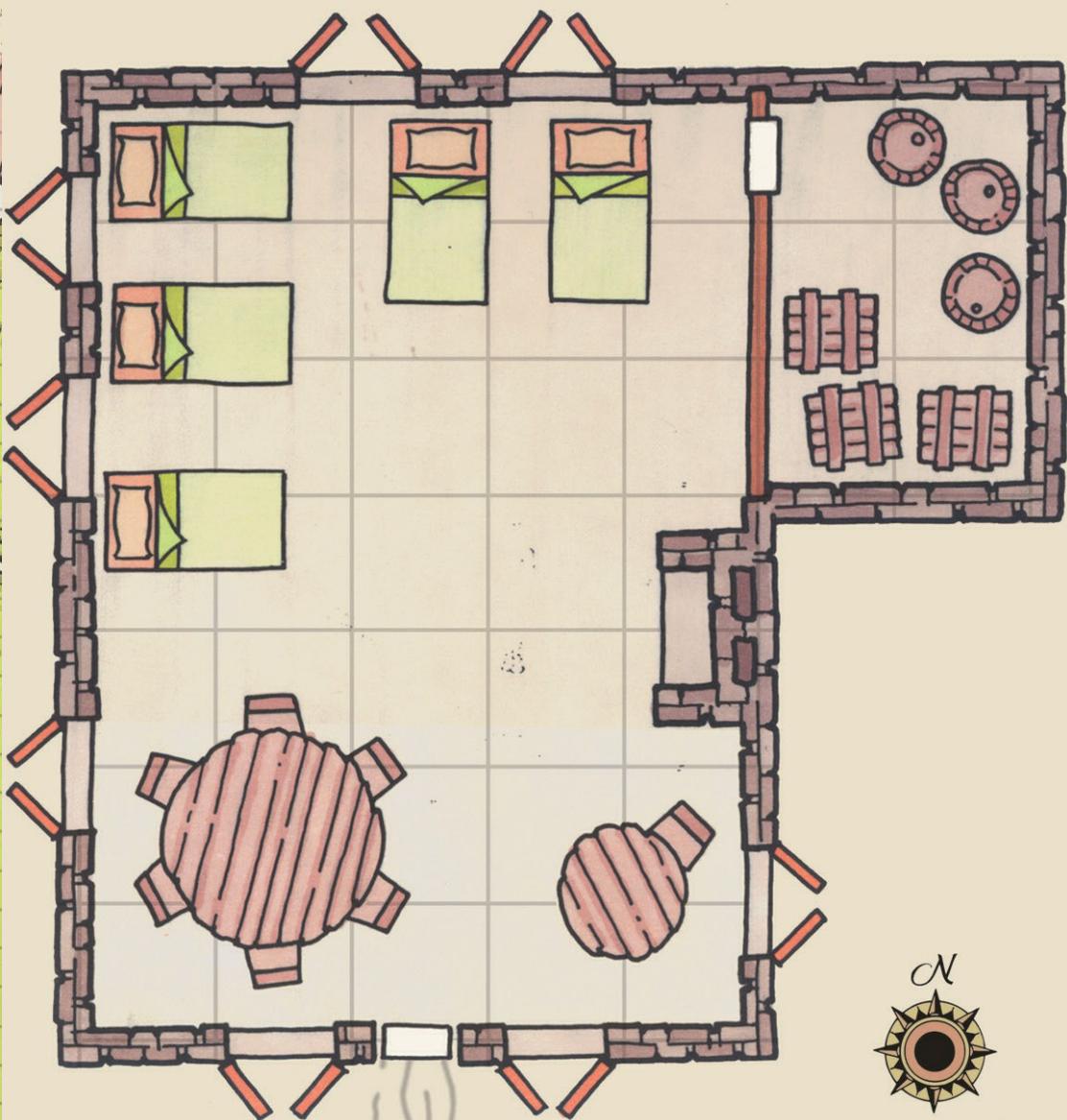
(Visão Geral)



um quadrado = 1,5 m

Alojamento da Rocha Azul

(Planta da casa)



um quadrado
= 1,5 m

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia